Formato alternativo para 40k

Missões focadas em momentos memoráveis

Versão 1.8

Última revisão: Adicionadas primeiras versões de 4x jogadores

Objetivos **2**

Metodologia **2**

Resumo da missão **3**
- Missão prioritária 3
- Missão secundária 3
- Disputa de Glória 3
- Pontuação Final 4

Lista de Missões primárias **5**
- Carnificina total 5
- Conquistar e dominar 6
- Aniquilação Total 8
- A Ascensão 9
- Ataque Surpresa 11

Lista de missões secundárias **13**

Listas de Glórias **14**

Apêndices **17**
- Fichas de auxílio de glória por turno 17
- Fichas de missão Secundária 17

Missões Alternativas para 4 jogadores **18**
- Carnificina para 4 jogadores 18
- Conquistar e dominar para 4 jogadores 20
- Aniquilação Total para 4 jogadores 21
- A Ascensão para 4 jogadores 23
- Missão secundária para 4 jogadores 26

Objetivos

- Criar um sistema de missões que favoreça que jogadores joguem jogos completos e repletos de momentos memoráveis.
- Um sistema de pontuação que recompense jogadas ousadas e ofereça bastante espaço para a narrativa do jogador.
- Um sistema que permita que um jogador experiente e um novato que se enfrentam e ainda tenham uma partida empolgante para ambos.
- Um conjunto de missões que favoreça diferentes tipos de unidade, forçando os jogadores a gastar bastante tempo criando exércitos que possuam poder de fogo, mobilidade e poder de ataque rápido e sustentação de longo prazo, fazendo com que listas especializadas tenham grande vantagem em uma missão e grande dificuldade em outra.

Metodologia

- **Pontuação incerta**, baseada por aumentar as probabilidades de vitória, mas sem garantias reais.
    - Referências: War of the Ring - o boardgame de guerra onde os jogadores lutam para corromper o frodo, mas no final tudo depende da resistência do halfling e a vitória ou derrota é incerta para ambos os lados.
- **Jogadas ousadas**, o sistema tira o foco da missão em si e coloca o foco principal da pontuação em desafiar os jogadores a tentar jogadas ousadas que os tire da sua zona de conforto ou lhes recompensem por jogar bem e até o final da partida.
    - Referências: O board game Scythe oferece diversos caminhos para a vitória, onde os jogadores completam seis de nove objetivos diferentes disponíveis. Em um jogo mais complexo como 40k as opções devem ser mais abertas, mas o conceito é parecido, onde cada jogador forja sua narrativa e escolhe quais objetivos opcionais perseguir.
- **Interação com o oponente**, com o sistema de missões secundárias meio que obriga cada jogador a tentar ler o que seu oponente planejou para si, abrindo bastante espaço para mind-games e blefes.
    - Referência: Star Wars: Armada onde você constrói sua frota e seleciona três de doze missões para levar consigo. No início do jogo um jogador deve escolher entre ganhar a iniciativa ou deixar o oponente escolher a missão dentre as que ele trouxe.
- **Regras de Inserção e reserva especiais**, favorecendo que certos tipos de unidade e estilos de combate tenham uma missão favorável e outra desfavorável.

Resumo da missão

- Cada batalha é composta por três métodos de pontuação:
    - A **Missão Prioritária** define como os exércitos serão dispostos no campo de batalha e qual objetivo central será perseguido.
    - A **Missão Secundária** é uma missão bônus que pode lhe garantir alguns pontos extra, mas requer que o jogo dure até o quarto turno, pelo menos.
    - A **Disputa de Glória** é uma disputa entre os dois jogadores para ver quem acumula mais pontos de glória e pode render grandes quantidades de pontos extras!
    - **Matar o Warlord**, como sempre, conta pontos no final!

Missão prioritária

- Cada rodada terá uma missão do livro de missões.
- Estas missões determinam a maneira com que os exércitos são dispostos no campo de batalha.
- Estas missões determinam quem é o Ganhador e o Perdedor na partida. Não há resultado de empate.
- O jogador que for o vencedor da missão ao final do jogo ganha **3 pontos de vitória**. O perdedor não ganha nenhum ponto de vitória.

Missão secundária

- Antes do início da primeira rodada de batalha, os jogadores devem escolher duas missões secundárias e entregá-las a seu oponente.
    - O oponente deve, então, selecionar uma das missões secundárias apresentadas para ser válida, a outra será ignorada.
    - As escolhas são mantidas secretas até o início da quarta rodada de batalha, quando cada jogador revela a missão secundária remanescente para seu oponente.
    - A partir do início da quarta rodada, os jogadores que tiverem completado as condições da sua missão secundária no final do jogo (seja no 4º ou 5º turno) consideram que cumpriram sua missão secundária.
    - Cada jogador que cumprir sua missão secundária recebe **3 pontos de vitória** ao final do jogo.
    - Aqueles jogos que não forem até o final do quarto turno não pontuarão a missão secundária.

Disputa de Glória

- A disputa de glória permite que os jogadores acumulem pontos por completar condições diversas e especiais, deixando o jogo dinâmico e focado no momento a momento.
- A cada rodada os jogadores podem pontuar glória ao atender certos pré-requisitos.
    - Cada Glória só pode ser pontuada uma única vez por rodada de batalha, mas não há limite para quantas glórias podem ser feitas no total.
    - Ao final de cada jogo os jogadores separam um dado para cada ponto de glória obtido em um conjunto de dados.
    - Eles devem então começar a disputa de glória, cada um pegando um dado de seu conjunto e fazendo uma rolagem disputada, quem tirar o maior resultado ganha um ponto de vitória. Em caso de empate, ambos os jogadores ganham um ponto de vitória!
    - Se um jogador tiver mais dados que o inimigo ao final, ele rola todos os dados remanescentes e marca um ponto de vitória para cada resultado de 4+.

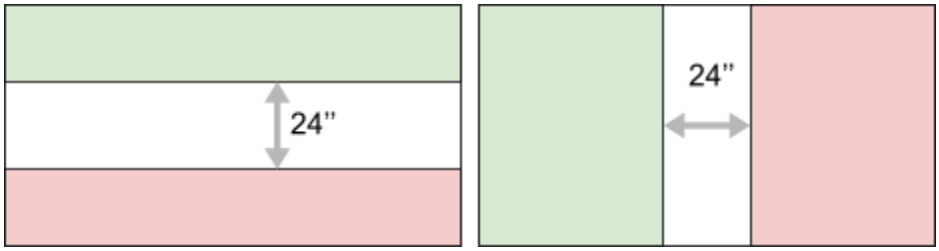
Pontuação Final

- Cada jogador soma seus pontos de vitória de cada rodada, resumindo:
    - +3 por vencer uma missão primária
    - +3 por completar uma missão secundária
    - +2 por cada warlord adversário destruído
    - +X por pontos de glória, definidos no sorteio de glória ao final de cada jogo

Lista de Missões primárias

Carnificina total

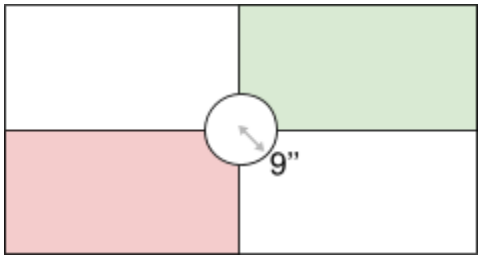
- **Início da partida:**
    - Discuta com o seu oponente o porquê de seus exércitos vieram se aniquilar neste campo de batalha.
    - Discuta com o oponente os efeitos do terreno para esta batalha.
    - Rolem um dado para definir quem escolhe a zona de inserção e começa a inserção.
- **Detalhes de Inserção:**



    - Mesa dividida ao meio, decida no dado se será dividida pelas bordas longas (1,2,3) ou curtas (4,5,6).
    - Os jogadores devem executar sua inserção a 12'' da linha de centro da mesa.
- **Iniciativa:**
    - Role um dado para definir quem ganha a iniciativa, quem terminou sua inserção primeiro ganha +1 para esta rolada. O vencedor escolhe quem joga primeiro e quem joga segundo.
- **Missão Primária:**
    - O jogador que tiver mais modelos vivos a 9'' do centro da mesa é o vencedor.
    - Desempate:
        - Maior número de tropas a 9'' do centro.
        - Personagem mais próximo do centro a até 9''
        - Vencedor da iniciativa.

Conquistar e dominar

- **Início da partida:**
    - Discuta com seu oponente o porquê de seus exércitos virem disputar o controle desse campo de batalha.
    - Discuta com o oponente os efeitos do terreno para esta batalha.
    - Rolem um dado para definir quem escolhe a zona de inserção e começa a inserção.
- **Detalhes de Inserção:**

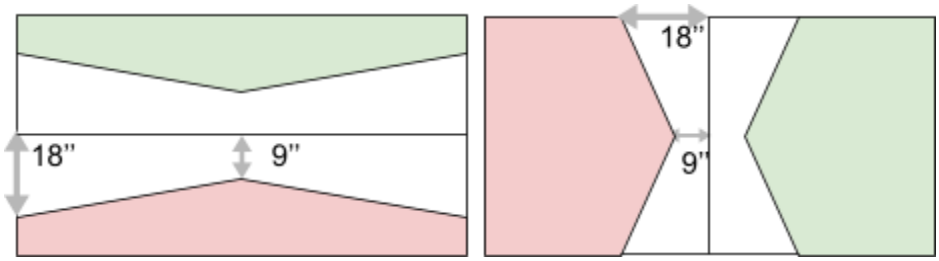


    - Mesa dividida em quatro quadrantes. Decidam no dado quais quadrantes usar, (1,2,3) será o quadrante à sua direita e o oposto, (4,5,6) o da esquerda e o oposto.
    - O vencedor da rolada do início da partida escolhe um dos dois lados, o outro jogador deve usar a zona oposta.
    - A zona de inserção é o quadrante inteiro, menos uma zona à 9" de distância do centro da mesa.
- **Inserção especial**
    - Unidades Fast Attack podem ser inseridas na batalha em qualquer quadrante que não seja o quadrante do oponente com as seguintes restrições: a mais de 9" do quadrante oponente, a mais de 9" do centro da mesa e a mais de 9" de quaisquer unidades inimigas já posicionadas.
    - Unidades Heavy Support devem estar localizadas a até 24" do canto da mesa dentro do seu quadrante.
- **Iniciativa:**
    - Role um dado para definir quem ganha a iniciativa.
        - Cada jogador ganha +1 nessa rolada para cada unidade Fast Attack que possua na mesa e fora de sua zona de inserção.
        - Cada jogador recebe -1 de penalidade nessa rolada para cada Heavy Support que possua na mesa.
    - O vencedor escolhe quem joga primeiro e quem joga segundo.
- **Missão Primária:**
    - Antes do início do primeiro turno, começando pelo jogador que ganhou a iniciativa, cada jogador coloca 1 objetivo em cada quadrante até todos os quadrantes terem apenas um único objetivo.
    - É colocado um objetivo extra no centro da mesa.

- No início de cada turno,um jogador deve rolar um D6 para cada objetivo sob seu controle:
    - Os objetivos dos quadrantes dão 1 ponto de vitória num resultado de 4+.
    - O objetivo central confere 3 pontos de vitória num resultado de 4+.
- Quem tiver mais pontos no final é o vitorioso.
- Desempate:
    - Controlar o objetivo do centro.
    - Modelo mais próximo do centro.
    - Personagem mais próximo do centro.
    - Jogador que ganhou a iniciativa.

Aniquilação Total

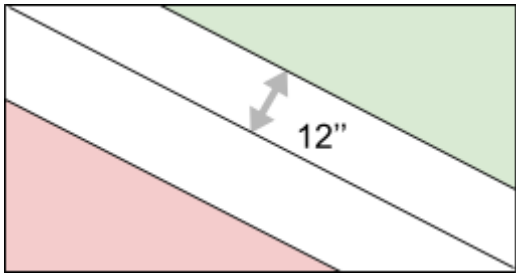
- **Início da partida:**
  - Discuta com seu oponente o porquê de seus exércitos trazerem armamento pesado para aniquilar um ao outro neste campo de batalha.
  - Discuta com o oponente os efeitos do terreno para esta batalha.
  - Rolem um dado para definir quem escolhe a zona de inserção e começa a inserção.
- **Detalhes de Inserção:**



  - Mesa dividida ao meio, decida no dado se será dividida pelas bordas longas (1,2,3) ou curtas (4,5,6).
  - Cada jogador marca sua zona de inserção traçando um triângulo com o topo a 9'' do centro da mesa, no centro, e as duas laterais a 18'' de distância da linha de centro da mesa.
- **Iniciativa:**
  - Role um dado para definir quem ganha a iniciativa, quem terminou sua inserção primeiro ganha +1 para esta rolada. O vencedor escolhe quem joga primeiro e quem joga segundo.
- **Missão Primária:**
  - Soma-se o power level das unidades destruídas ao final do jogo. Unidades destruídas no turno 3 ou mais valem o dobro de pontos.
    - Unidades destruídas por uma unidade Heavy Support ou Elite valem o dobro de seu Power Level em pontos.
    - Para os fins desta missão, deve ser dividido pela metade (arredondado para cima) o aumento de power level adicionando a uma unidade quando o número dos modelos adicionados for menor que o máximo permitido. *(ex. Uma unidade de Horrors que custa 8 PL receberia +8 power level por incluir 10 modelos extras. Caso o jogador inclua entre 1 e 9 modelos extras, ao invés de somar o total de Power Level para 16 o aumento é considerado pela metade, apenas +4, resultando em Power Level 12)*
  - Desempate:
    - Character mais caro destruído.
    - Unidade mais cara destruída.
    - Maior número de modelos destruídos.
    - Jogador que ganhou a iniciativa.

A Ascensão

- **Início da partida:**
    - Discuta com seu oponente o porquê de seus heróis estarem em busca do artefato ou relíquia no centro do campo de batalha.
    - Discuta com o oponente os efeitos do terreno para esta batalha.
    - Rolem um dado para definir quem escolhe a zona de inserção e começa a inserção.
- **Detalhes de Inserção:**



    - Mesa dividida ao meio, pela diagonal. Decidam no dado qual o sentido a ser usado, (1,2,3) a diagonal começa à sua esquerda, (4,5,6) à sua direita.
    - As zonas de inserção são áreas a 12” da linha diagonal central escolhida.
- **Iniciativa:**
    - Role um dado para definir quem ganha a iniciativa, quem terminou sua inserção primeiro ganha +1 para esta rolada. O vencedor escolhe quem joga primeiro e quem joga segundo.
- **Missão Primária:**
    - É colocado um único objetivo no centro.
    - Apenas um personagem pode capturar o objetivo ao tocar nele no fim de qualquer movimento.
    - Ao capturar o objetivo o personagem ganha regras especiais:
        - **Convicção heróica**: O personagem imediatamente ganha um save invulnerável 5+. Ele nunca pode usar nenhum outro save invulnerável que não este para se proteger de qualquer ataque ou dano, mas sempre pode contar com sua própria armadura.
        - **Alvo prioritário**: O personagem pode ser alvo de tiros como se tivesse mais de 10 wounds.
        - **Poder adquirido**: O personagem pode, ao invés de atirar com quaisquer armas na fase de tiro, escolher entre: Todos os modelos inimigos a 6” ou um único modelo inimigo a 12”. Jogue dois dados para cada modelo inimigo que atenda à escolha, causando duas Mortal Wounds àquele modelo num resultado de 4+ ou três Mortal Wounds num resultado de 6+.
        - **Golpes determinados**: O personagem pode, ao invés de atacar com seus ataques corpo-a-corpo na fase de luta, selecionar uma unidade que

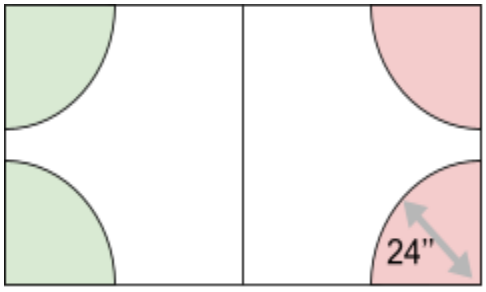
esteja a menos de 1'' de distancia de si mesmo e rolar três dados, causando D3 Mortal Wounds para cada resultado de 2+.

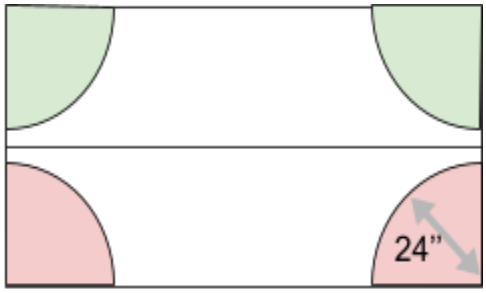
- **Movimento cauteloso**: O personagem pode se mover com o objetivo, mas nunca pode se deslocar mais do que 9'' de onde estava no início do turno por nenhum motivo. Também não pode entrar em transportes nem ser removido do campo de batalha. Caso seja obrigado a fazê-lo, ele deixa o objetivo onde estava como na regra **Morte Gloriosa**.
- **Morte Gloriosa**: Caso o personagem que esteja com o objetivo morra ou fuja, role um D6 antes de removê-lo do campo de batalha: todas as unidades a 6'' do personagem sofrem 2D3 Mortal Wounds. Após remover o personagem, recoloque o objetivo onde ele estava no campo de batalha, sem encostar em nenhuma outra unidade.

- Um personagem com o objetivo que mate um personagem do inimigo confere 1 ponto de vitória para o jogador que o controla. Ganha a partida quem tiver mais pontos de vitória.
- Desempate:
  - Quem matou o maior número de personagens que carregavam o objetivo.
  - Quem possui o objetivo em seu poder.
  - Quem possui o personagem mais próximo do objetivo.
  - Quem possui o personagem mais rápido (movimento) mais próximo do objetivo.
  - Quem tem seu warlord vivo.
  - O jogador que ganhou a iniciativa.

Ataque Surpresa

- **Início da partida:**
    - Discuta com seu oponente o porquê de seus exércitos terem vindo disputar este território repentinamente, chegando de maneira desorganizada no campo de batalha.
    - Discuta com o oponente os efeitos do terreno para esta batalha.
    - Rolem um dado para definir quem escolhe a zona de inserção e começa a inserção.
- **Detalhes de Inserção:**





    - Mesa dividida ao meio, decida no dado se será dividida pelas bordas longas (1,2,3) ou curtas (4,5,6).
    - As zonas de inserção são áreas de 24'' a partir dos dois cantos da mesa de seu lado da mesa.
    - Cada jogador divide seu exército em três grupos com o mesmo número de unidades (um grupo pode possuir uma unidade a mais ou a menos).
        - O grupo 1 é a guarnição, e deve conter ao menos 2 tropas e um HQ se possível.
        - O grupo 2 é a patrulha, e deve conter todos os Fast Attack, se possível.
        - O grupo 3 é o reforço, e deve conter todos os Heavy Support, se possível.
        - Quaisquer unidades com 14 wounds ou mais devem ser colocadas no grupo três e, apenas após este grupo não poder ser mais cheio, poderão ser colocados nos demais grupos.
        - Transportes e todas as unidades dentro dele são consideradas uma única unidade para fins das divisões acima. É considerado que esta unidade possui a categoria Heavy Support, caso tenha um heavy support dentro (e deve ser colocado no grupo 3).
    - Durante a inserção, cada jogador coloca apenas o seu grupo 1 no campo de batalha.
    - Todas as unidades do grupo 2 e 3 são colocadas na reserva especial.
- **Iniciativa:**

    - Role um dado para definir quem ganha a iniciativa, quem terminou sua inserção primeiro ganha +1 para esta rolada. O vencedor escolhe quem joga primeiro e quem joga segundo.
- **Reserva especial:**
    - O grupo 2 (patrulha) chega no início da fase de movimento do segundo turno.
        - Coloque todas as unidades na mesa coladas em qualquer borda da mesa, menos a borda do oponente, a mais de 12'' de unidades inimigas.
        - As peças podem mover-se normalmente, mesmo que fiquem onde estão, contam como se tivessem se movido.
    - O grupo 3 (reforço) chega no início da fase de movimento do terceiro turno.
        - Coloque todas as unidades na sua borda da mesa, a mais de 12'' de unidades inimigas.
        - As peças podem mover-se normalmente, mesmo que fiquem onde estão, contam como se tivessem se movido.
- **Missão Primária:**
    - São colocados dois objetivos na mesa, a pelo menos 9'' do centro.
    - No início de cada turno,um jogador deve rolar um D6 para cada objetivo sob seu controle:
        - Ganhe 1 ponto de vitória num resultado de 4+.
        - Caso um jogador controle ambos os objetivos no início de seu turno, ganhe garantidamente 2 pontos de vitória.
        - **Dominar a batalha por peso**: Uma unidade de Heavy Support que esteja a 3'' de um objetivo ignora todos os outros tipos de modelos para fins de controlar os objetivos, similar à habilidade "Objective Secured", mas ignorando todas as outras regras. Caso ambos os jogadores tenham a mesma quantidade de Heavy Supports contestando um objetivo, então deve-se usar as regras normais e ignorar esta regra.
    - Desempate:
        - Quem possui um Heavy Support a 3'' de um objetivo.
        - Maior número de unidades a 12'' da borda inimiga.
        - Maior quantidade de fast attack a 12'' dos objetivos
        - Jogador que ganhou a iniciativa.

Lista de missões secundárias

Missões Secundárias	Escolha duas e entregue ao oponente. Escolhe uma das opções do oponente para ser válida. Revela sua escolha no início da quarta rodada de batalha.
Quebrar as linhas inimigas	Possuir uma unidade a menos de 12” da borda da mesa do adversário no fim do jogo
Assassinar informante	Ter destruído o character inimigo mais caro em Power Level
Manter as linhas:	Não permitir que nenhuma unidade inimiga esteja a 12” de sua borda da mesa no final do jogo.
Caçador de recompensas	Ter destruído a unidade com o maior custo de Power Level do inimigo.
Sobreviver e testemunhar	Manter seu Warlord vivo.
Colher informação	Ter o maior número de modelos a 12” do centro da mesa.

Listas de Glórias

Nome	Quando	Descrição	Glória
Foi só um arranhão	Se defendendo de um ataque	Sobreviver a um tiro/golpe de força 7+, Ap -3 ou mais e que possa causar dano suficiente (em um tiro) para matar um modelo da unidade em questão. Não se pode usar um save invulnerável para esta glória.	1
Retribuição final	Quando um veículo explode	Eliminar uma unidade que tenha destruído um veículo ou monstro seu usando o dano da explosão e/ou habilidade de dano ao morrer da unidade que foi destruída. Vale duas glórias!	2
O preço da vitória	Atirando com armas perigosas	Perder um modelo para o mal funcionamento de uma arma sua que tenha matando um modelo inimigo.	2
A todo custo	Fazendo um save	Fazer um save de 5+ num re-roll usando o estratagema Command Re-roll. Vale 2 glórias.	2
Supremacia tática	Qualquer momento	Exaurir todos os seus command points.	1
Precisão e poder	Atirando ou atacando com um personagem	Acertar e ferir com todos os ataques e/ou tiros de um personagem.	1
Poder além dos limites	Fase Psíquica	Realizar um Psychic Power com warp charge 11+	1
Poder além do devido	Fase Psíquica	Perder um Psyker para perils of the warp.	1
Alvo prioritário	Fase de tiro	Atirar com todas as suas unidades no mesmo alvo inimigo, e ainda assim ele sobreviver.	1
Ousadia sem limites	Fazendo uma carga	Falhar uma carga contra uma unidade que tenha tido modelos removidos na sua fase de tiro e acabaram por aumentar a distância necessária.	1
Ímpeto assassino	Fazendo uma carga	Executar uma carga de 11'' ou mais.	1
Abater o predador	Atirando Overwatch	Eliminar uma unidade com tiros de Overwatch.	1
Testemunhar a carnificina	Fase de Moral	Passar em um teste de moral que poderia eliminar sua unidade por completo caso falhasse no 3+.	1
Campeão	Final de seu turno	Terminar seu turno com seu warlord tão próximo de unidades inimigas quanto qualquer outra unidade sua.	1

Glórias – Exclusivas do Turno 1			
Nome	**Quando**	**Descrição**	**Glória**
Poder concentrado	Final do turno	Destruir uma unidade inimiga que some, coletivamente, 12 wounds ou mais. Vale 2 glórias!	2
Invasão relâmpago	Carga no primeiro turno	Caso tenha ganho a iniciativa, ter Executado uma carga contra o oponente e ter ao menos um modelo vivo dentro da deployment inimiga no final do seu turno (antes dele revidar).	1
Defender o território	Final do turno	Não sair de sua deployment zone e não permitir que ninguém mais entre.	1

Glórias – Exclusivas do Turno 2			
Nome	**Quando**	**Descrição**	**Glória**
Manter o perímetro	Final do movimento inimigo	No final da fase de movimento do turno de seu oponente, ter suas forças de tal forma que não seja possível para nenhuma unidade inimiga fazer sua inserção dentro de sua zona.	1
Repentinamente, sem escapatória	Final do turno	Estar a menos de 1'' de todas as unidades inimigas (personagens não contam) no final de seu turno, valendo duas glórias no turno 2!	1
Artilharia desimpedida	Final do turno	No final do turno de seu oponente, não permitir que nenhum veículo/monstro seu que não tenha se movido anteriormente tenha unidades inimigas a menos de 1'' e distância.	1

Glórias – Exclusivas do Turno 3			
Nome	**Quando**	**Descrição**	**Glória**
Sem escapatória	Final do turno	Estar a menos de 1'' de todas as unidades inimigas (personagens não contam) no final de seu turno.	1
Artilharia desimpedida	Final do turno	No final do turno de seu oponente, não permitir que nenhum veículo/monstro seu que não tenha se movido anteriormente tenha unidades inimigas a menos de 1'' e distância.	1
Domínio total	Final do turno	Ter ao menos uma unidade na sua deployment zone, uma unidade fora de qualquer deployment zone e uma unidade na deployment zone inimiga.	1
Resistência incrível	Final do turno	Não ter perdido nenhuma unidade até o final do terceiro turno inimigo.	1

Glórias – Exclusivas do Turno 4			
Nome	**Quando**	**Descrição**	**Glória**
Domínio total	Final do turno	Ter ao menos uma unidade na sua deployment zone, uma unidade fora de qualquer deployment zone e uma unidade na deployment zone inimiga.	1
Resistência épica	Final do turno	Não ter perdido nenhuma unidade até o final do quarto turno inimigo, valendo duas glórias no turno 4!	2

Glórias – Exclusivas do Turno 5			
Nome	**Quando**	**Descrição**	**Glória**
O fim se aproxima	Final do turno	ter uma unidade viva ao final do quinto turno.	1
Resistência lendária	Final do turno	Não ter perdido nenhuma unidade até o final do quarto turno inimigo, valendo cinco glórias no turno 5!	5
O fim se aproxima	Final do turno	Ter uma unidade viva ao final do quinto turno.	1

Apêndices

Fichas de auxílio de glória por turno

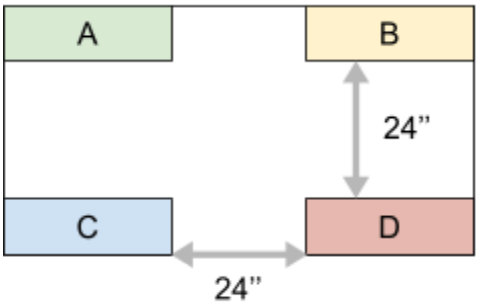
Fichas de missão Secundária

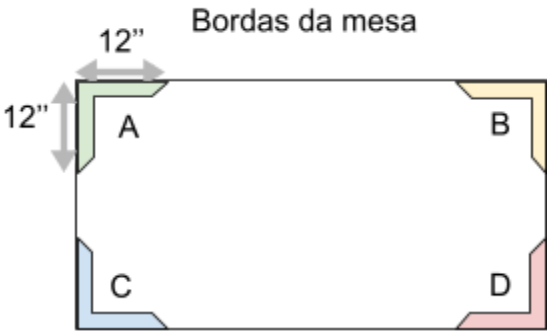
Missões Alternativas para 4 jogadores

As missões para 4 jogadores tem como objetivo acentuar o counter-play e as interações entre diversos jogadores.

Carnificina para 4 jogadores

- **Início da partida:**
    - Discuta com seus oponentes o porquê de seus exércitos vieram se aniquilar neste campo de batalha.
    - Discuta com os oponentes os efeitos do terreno para esta batalha.
    - Rolem um dado para definir quem escolhe a zona de inserção e começa a inserção.
        - O jogador que ganhou a rolagem escolhe a sua zona de inserção e, após colocar seu primeiro modelo, aponta o próximo jogador que ainda não possui uma zona de inserção definida a fazer o mesmo.
        - Após todos terem selecionado suas zonas de inserção, o jogador que fez a inserção com uma unidade sua mais recentemente pode apontar qualquer outro jogador a fazer a inserção com uma unidade sua.
        - Os jogadores se alternam fazendo sua inserção até que todos a tenham feito por completo.
- **Detalhes de Inserção:**



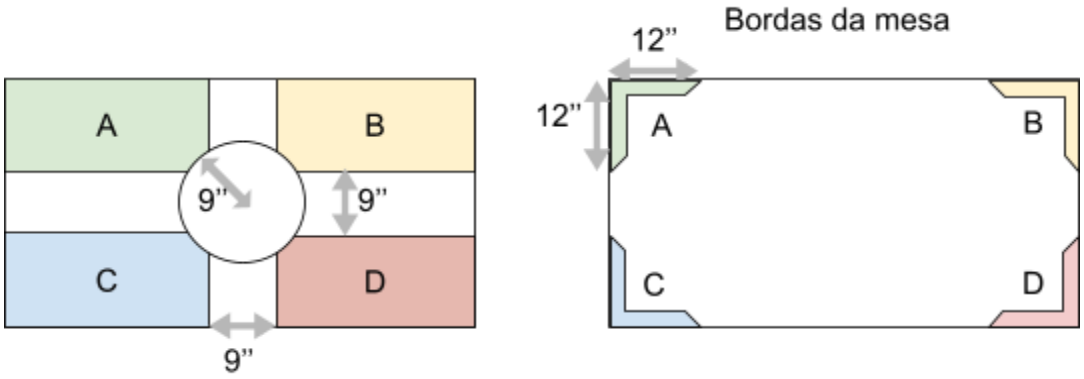


    - Mesa dividida em quadrantes.
    - Os jogadores devem executar sua inserção a 24’’ dos quadrantes inimigos. Todos os quadrantes devem possuir a mesma área.
        - Para fins de regras especiais e objetivos secundários, são consideradas as bordas do jogador o perímetro de 12’’ de comprimento a partir do canto que pertence à sua zona de inserção.
- **Iniciativa:**

    - Role um dado entre o jogador que terminou primeiro e o que terminou por último sua inserção.
        - Quem terminou sua inserção primeiro ganha +1 para esta rolada. O vencedor escolhe a ordem de iniciativa para ser usada no primeiro turno.
    - A ordem de iniciativa dos turnos subsequentes é sempre decidida pelo último jogador a ter jogado seu turno em uma rodada.
- **Mudanças nas fases de jogo**
    - Na fase de luta, todos os jogadores que possuírem unidades a menos de 1'' de uma unidade do jogador da vez poderá eleger aquelas unidades para lutar, os jogadores se alternam em decidir quem luta primeiro seguido a ordem de iniciativa da rodada.
    - Na fase de Moral, todos os jogadores devem fazer os testes de moral de suas unidades, normalmente.
- **Missão Primária:**
    - O jogador que tiver mais modelos vivos a 6'' do centro da mesa é o vencedor.
    - Desempate:
        - Maior número de tropas a 6'' do centro.
        - Personagem mais próximo do centro a até 6''
        - Modelo com mais wounds remanescentes mais próximo do centro da mesa, a qualquer distância.
        - Vencedor da iniciativa.

Conquistar e dominar para 4 jogadores

- **Início da partida:**
    - Discuta com seus oponentes o porquê de seus exércitos vieram se aniquilar neste campo de batalha.
    - Discuta com os oponentes os efeitos do terreno para esta batalha.
    - Rolem um dado para definir quem escolhe a zona de inserção e começa a inserção.
        - O jogador que ganhou a rolagem escolhe a sua zona de inserção e, após colocar seu primeiro modelo, aponta o próximo jogador que ainda não possui uma zona de inserção definida a fazer o mesmo.
        - Após todos terem selecionado suas zonas de inserção, o jogador que fez a inserção com uma unidade sua mais recentemente pode apontar qualquer outro jogador a fazer a inserção com uma unidade sua.
        - Os jogadores se alternam fazendo sua inserção até que todos a tenham feito por completo.
- **Detalhes de Inserção**



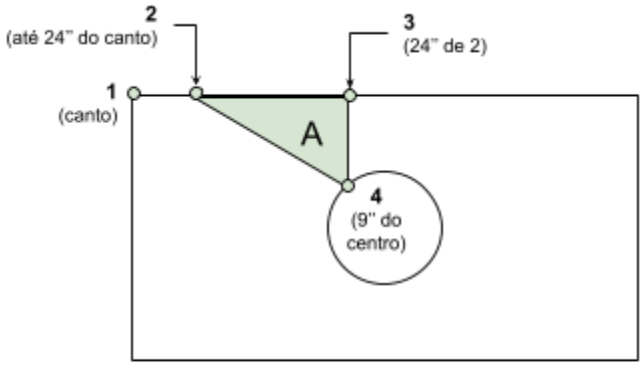
    - Mesa dividida em quadrantes.
    - Os jogadores devem executar sua inserção a 9'' dos quadrantes inimigos e a 9'' do centro da mesa. Todos os quadrantes devem possuir a mesma área.
        - Para fins de regras especiais e objetivos secundários, são consideradas as bordas do jogador o perímetro de 12'' de comprimento a partir do canto que pertence à sua zona de inserção.
- **Iniciativa:**
    - Role um dado entre o jogador que terminou primeiro e o que terminou por último sua inserção.
        - Quem terminou sua inserção primeiro ganha +1 para esta rolada. O vencedor escolhe a ordem de iniciativa para ser usada no primeiro turno.
    - A ordem de iniciativa dos turnos subsequentes é sempre decidida pelo último jogador a ter jogado seu turno em uma rodada.
- **Mudanças nas fases de jogo**

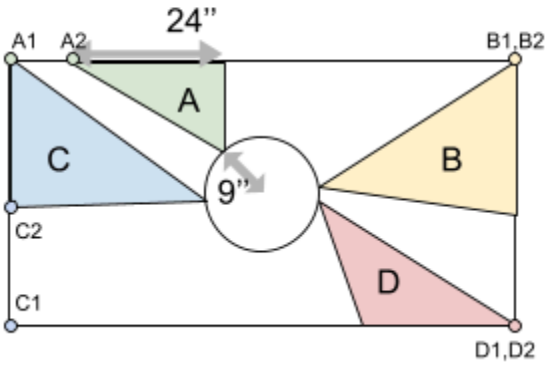
    - Na fase de luta, todos os jogadores que possuírem unidades a menos de 1'' de uma unidade do jogador da vez poderá eleger aquelas unidades para lutar, os jogadores se alternam em decidir quem luta primeiro seguido a ordem de iniciativa da rodada.
    - Na fase de Moral, todos os jogadores devem fazer os testes de moral de suas unidades, normalmente.
- **Missão Primária:**
    - Antes do início do primeiro turno, começando pelo jogador que ganhou a iniciativa, cada jogador coloca 1 objetivo em sua zona de inserção.
    - É colocado um objetivo extra no centro da mesa.
    - No início de cada turno, um jogador deve rolar um D6 para cada objetivo sob seu controle:
        - Os objetivos dos quadrantes dão 1 ponto de vitória num resultado de 4+.
        - O objetivo central confere 3 pontos de vitória num resultado de 4+.
    - Quem tiver mais pontos no final é o vitorioso.
    - Desempate:
        - Controlar o objetivo do centro.
        - Modelo mais próximo do centro.
        - Personagem mais próximo do centro.
        - Jogador que ganhou a iniciativa.

Aniquilação Total para 4 jogadores

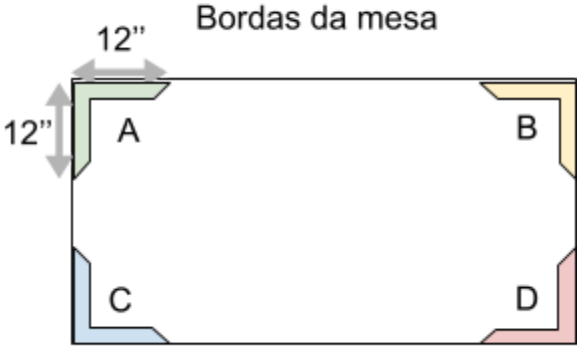
- **Início da partida:**
  - Discuta com seus oponentes o porquê de seus exércitos vieram se aniquilar neste campo de batalha.
  - Discuta com os oponentes os efeitos do terreno para esta batalha.
  - Rolem um dado para definir quem escolhe a zona de inserção e começa a inserção.
    - O jogador que ganhou a rolagem escolhe a sua zona de inserção e, após colocar seu primeiro modelo, aponta o próximo jogador que ainda não possui uma zona de inserção definida a fazer o mesmo.
    - Após todos terem selecionado suas zonas de inserção, o jogador que fez a inserção com uma unidade sua mais recentemente pode apontar qualquer outro jogador a fazer a inserção com uma unidade sua.
    - Os jogadores se alternam fazendo sua inserção até que todos a tenham feito por completo.
- **Detalhes de Inserção:**

Formação do triângulo





Bordas da mesa



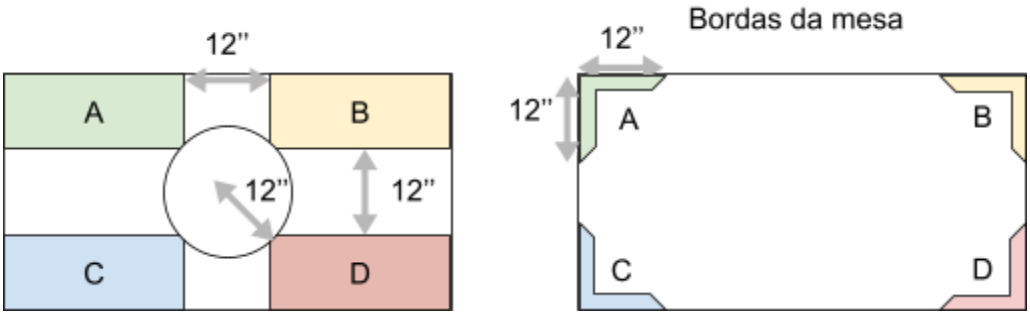
  - Mesa dividida em fatias.
  - Cada jogador deve, antes de começar sua inserção, escolher um canto da mesa (1) e um ponto a até 24'' deste canto em uma das bordas (2).

        - É traçado um triângulo. Sua base deve ter 12'' através da borda escolhida, começando pelo ponto escolhido (2) e terminando a 24'' em um ponto (3). O topo do triângulo será feito com um ponto (4) a 9'' do centro da mesa e dentro do quadrante que possui o vértice e o ponto escolhido.
            - Esclarecimento: O ponto 1 é o canto, o ponto 2 deve estar a até 24'' do canto e o ponto 3 a 24'' do 2. O ponto 4 a 9'' do centro dentro do quadrante do canto (1).
        - A fatia triangular resultante é sua zona de inserção.
        - O próximo jogador executa as mesmas escolhas, mas não pode escolher a borda da mesa escolhida pelos jogadores anteriores ou escolher uma zona que entre em uma zona inimiga.
    - Para fins de regras especiais e objetivos secundários, são consideradas as bordas do jogador o perímetro de 12'' de comprimento a partir do canto (1) escolhido no início.

- **Iniciativa:**
    - Role um dado entre o jogador que terminou primeiro e o que terminou por último sua inserção.
        - Quem terminou sua inserção primeiro ganha +1 para esta rolada. O vencedor escolhe a ordem de iniciativa para ser usada no primeiro turno.
    - A ordem de iniciativa dos turnos subsequentes é sempre decidida pelo último jogador a ter jogado seu turno em uma rodada.
- **Missão Primária:**
    - Soma-se o power level das unidades destruídas ao final do jogo. Unidades destruídas no turno 3 ou mais valem o dobro de pontos.
        - Unidades destruídas por uma unidade Heavy Support ou Elite valem o dobro de seu Power Level em pontos.
        - Para os fins desta missão, deve ser dividido pela metade (arredondado para cima) o aumento de power level adicionando a uma unidade quando o número dos modelos adicionados for menor que o máximo permitido. *(ex. Uma unidade de Horrors que custa 8 PL receberia +8 power level por incluir 10 modelos extras. Caso o jogador inclua entre 1 e 9 modelos extras, ao invés de somar o total de Power Level para 16 o aumento é considerado pela metade, apenas +4, resultando em Power Level 12)*
    - Desempate:
        - Character mais caro destruído.
        - Unidade mais cara destruída.
        - Maior número de modelos destruídos.
        - Jogador que ganhou a iniciativa.

A Ascensão para 4 jogadores

- **Início da partida:**
    - Discuta com seus oponentes o porquê de seus exércitos vieram se aniquilar neste campo de batalha.
    - Discuta com os oponentes os efeitos do terreno para esta batalha.
    - Rolem um dado para definir quem escolhe a zona de inserção e começa a inserção.
        - O jogador que ganhou a rolagem escolhe a sua zona de inserção e, após colocar seu primeiro modelo, aponta o próximo jogador que ainda não possui uma zona de inserção definida a fazer o mesmo.
        - Após todos terem selecionado suas zonas de inserção, o jogador que fez a inserção com uma unidade sua mais recentemente pode apontar qualquer outro jogador a fazer a inserção com uma unidade sua.
        - Os jogadores se alternam fazendo sua inserção até que todos a tenham feito por completo.
- **Detalhes de Inserção:**



    - Mesa dividida em quadrantes.
    - Os jogadores devem executar sua inserção a 12'' dos quadrantes inimigos e a 12'' do centro da mesa. Todos os quadrantes devem possuir a mesma área.
        - Para fins de regras especiais e objetivos secundários, são consideradas as bordas do jogador o perímetro de 12'' de comprimento a partir do canto que pertence à sua zona de inserção.
- **Iniciativa:**
    - Role um dado entre o jogador que terminou primeiro e o que terminou por último sua inserção.
        - Quem terminou sua inserção primeiro ganha +1 para esta rolada. O vencedor escolhe a ordem de iniciativa para ser usada no primeiro turno.
    - A ordem de iniciativa dos turnos subsequentes é sempre decidida pelo último jogador a ter jogado seu turno em uma rodada.
- **Missão Primária:**
    - É colocado um único objetivo no centro.

- Apenas um personagem pode capturar o objetivo ao tocar nele no fim de qualquer movimento.
- Ao capturar o objetivo o personagem ganha regras especiais:
  - **Convicção heróica**: O personagem imediatamente ganha um save invulnerável 5+. Ele nunca pode usar nenhum outro save invulnerável que não este para se proteger de qualquer ataque ou dano, mas sempre pode contar com sua própria armadura.
  - **Alvo prioritário**: O personagem pode ser alvo de tiros como se tivesse mais de 10 wounds.
  - **Poder adquirido**: O personagem pode, ao invés de atirar com quaisquer armas na fase de tiro, escolher entre: Todos os modelos inimigos a 6'' ou um único modelo inimigo a 12''. Jogue dois dados para cada modelo inimigo que atenda à escolha, causando duas Mortal Wounds àquele modelo num resultado de 4+ ou três Mortal Wounds num resultado de 6+.
  - **Golpes determinados**: O personagem pode, ao invés de atacar com seus ataques corpo-a-corpo na fase de luta, selecionar uma unidade que esteja a menos de 1'' de distancia de si mesmo e rolar três dados, causando D3 Mortal Wounds para cada resultado de 2+.
  - **Movimento cauteloso**: O personagem pode se mover com o objetivo, mas nunca pode se deslocar mais do que 9'' de onde estava no início do turno por nenhum motivo. Também não pode entrar em transportes nem ser removido do campo de batalha. Caso seja obrigado a fazê-lo, ele deixa o objetivo onde estava como na regra **Morte Gloriosa**.
  - **Morte Gloriosa**: Caso o personagem que esteja com o objetivo morra ou fuja, role um D6 antes de removê-lo do campo de batalha: todas as unidades a 6'' do personagem sofrem 2D3 Mortal Wounds. Após remover o personagem, recoloque o objetivo onde ele estava no campo de batalha, sem encostar em nenhuma outra unidade.
- Um personagem com o objetivo que mate um personagem do inimigo confere 1 ponto de vitória para o jogador que o controla. Ganha a partida quem tiver mais pontos de vitória.
- Desempate:
  - Quem matou o maior número de personagens que carregavam o objetivo.
  - Quem possui o objetivo em seu poder.
  - Quem possui o personagem mais próximo do objetivo.
  - Quem possui o personagem mais rápido (movimento) mais próximo do objetivo.
  - Quem tem seu warlord vivo.
  - O jogador que ganhou a iniciativa.

Missão secundária para 4 jogadores

- Em jogos de múltiplos jogadores a missão secundária é diferente, conforme descrito a seguir.
    - Cada jogador escolhe um dos três objetivos a seguir:
        - A) Possuir mais modelos a 9’’ do centro da mesa.
        - B) Possuir mais modelos a 9’’ de sua borda da mesa.
        - C) Destruir a maior quantidade de Personagens inimigos.
    - Ao final da terceira rodada, cada jogador revela sua escolha.
        - A escolha mais votada é a vigente para todos os jogadores da mesa.
        - Em caso de empate, a opção que não foi votada por nenhum jogador tem vigência para todos os jogadores na mesa.
    - Cada jogador que cumprir a missão secundária ganha os pontos normalmente, podem haver vários jogadores que cumpram a missão secundária ao mesmo tempo.